BELTLOGGER 9

PLAYING MANUAL



CONTENTS

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 00581

狭き門より来たれなぜなら、
滅びに通じる門は 広くその道も廣大で、
そこから入る者が多い、しかし生命に至る門は狭く、
その道は細くこれを見出す者少なし

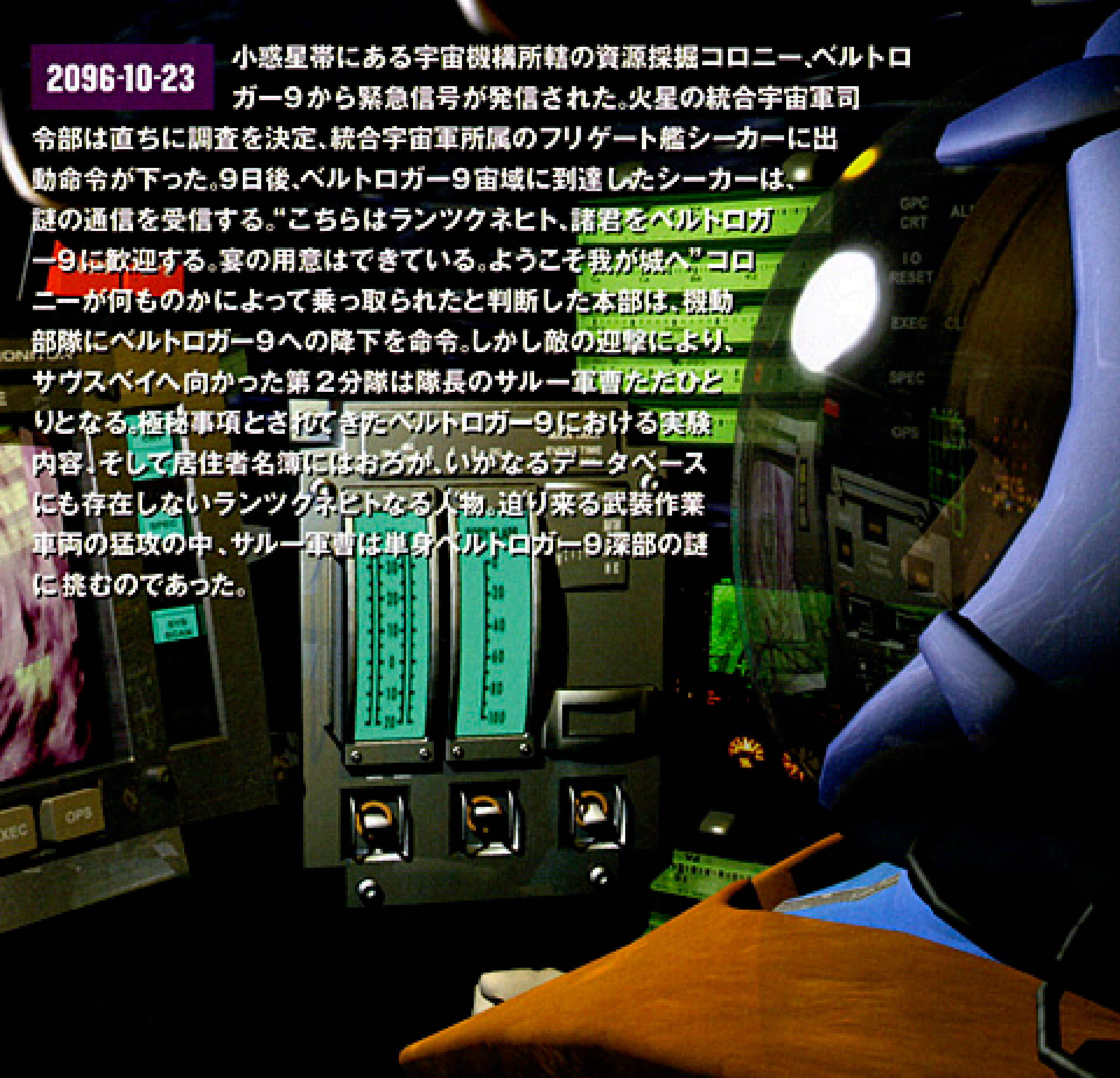


2086年、
探査船ミナ3は、火星と木星の中間に位置する小惑星帯、アステロイドベルトを航行中消息を絶った。救援隊によって確認された生存者は、機関士リチャード・A・ピックマンただひとり。残るふたりの乗組員は惨殺されていた。そして、宇宙警察によるボイスレコーダーの解析により奇怪な事実が浮かび上がるのである。言い争う3人の声。ひとりは自分の妻を寝取られたと叫び、ひとりは父を殺した奴がいると暴れているようだった。船内が破壊される音が響き、怒声、やがて沈黙……ふたりを殺害したのはピックマンであった。ピックマンは直ちに地球に送還され、裁判、そして厳しい精神鑑定を受ける。



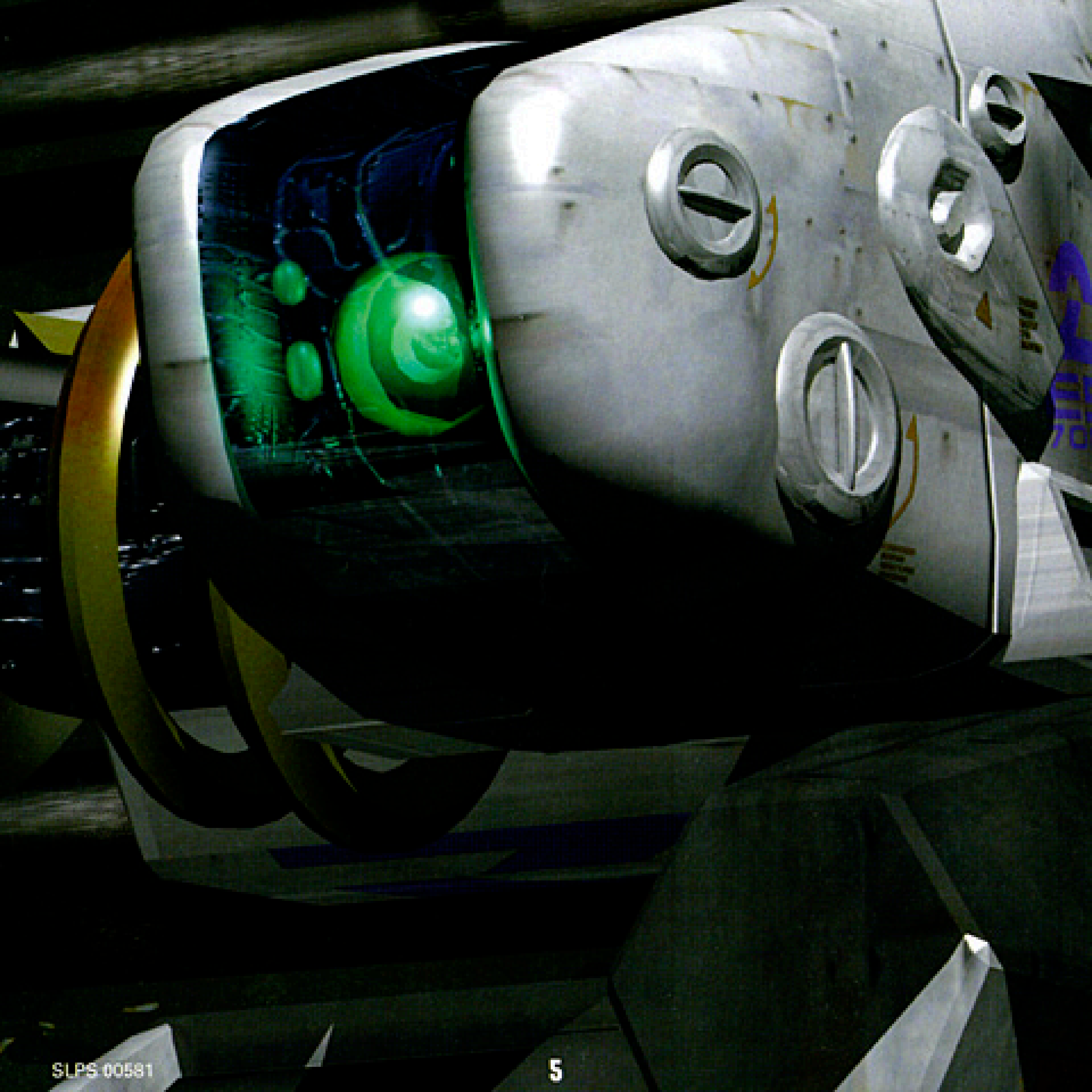


ピックマンの主張「現在わたしは冷静だ。考え、言動、精神状態は抑制のもとにコントロールできている。笑わないで聞いてほしい……1年、2年、いやもっと前からか、わたしは常に誰かに見つめられているような感覚を自覚するようになった。宇宙のどこかにおぼろげな穴があり、そこから感じる視線……やがてそれはわたしに語りかけきた。普段は抑制されている強烈な憎悪、殺意の念を呼び覚まそうとするかのように……頭の中で異質のものが生まれ、抑圧を破壊するような……そしてそれはわたしだけに起きていることではなかった。事件のとき、あのふたりもまた抑制が解き放たれおかしくなっていた。わからない……何がそうさせたのか……とにかく宇宙のどこかから何かに見つめられている感覚だけが……今もそれは感じている」



2096-10-23

小惑星帯にある宇宙機構所轄の資源採掘コロニー、ベルトロガー９から緊急信号が発信された。火星の統合宇宙軍司令部は直ちに調査を決定、統合宇宙軍所属のフリゲート艦シーカーに出動命令が下った。９日後、ベルトロガー９宙域に到達したシーカーは、謎の通信を受信する。"こちらはランツクネヒト、諸君をベルトロガー９に歓迎する。宴の用意はできている。ようこそ我が城へ"コロニーが何ものかによって乗っ取られたと判断した本部は、機動部隊にベルトロガー９への降下を命令。しかし敵の迎撃により、サウスベイへ向かった第２分隊は隊長のサルー軍曹ただひとりとなる。極秘事項とされてきたベルトロガー９における実験内容、そして居住者名簿にはおろか、いかなるデータベースにも存在しないランツクネヒトなる人物。迫り来る武装作業車両の猛攻の中、サルー軍曹は単身ベルトロガー９深部の謎に挑むのであった。



ゲームの遊び方

ゲームスタート



【BELTLOGGER9】のCD-ROMをセットし、本体の電源を入れるとオープニングムービーが始まります。その後タイトル画面でNEW GAMEかLOAD STARTを選んで◎ボタンを押します。NEW GAMEを選ぶと本編のムービーへと進み、終了後自動的にゲーム画面に移ります。また、LOAD STARTを選ぶとメモリーカード選択画面に移ります。LOADしたいデータを選択してください。なお、▶ボタンでムービーを省略することができます。

アイテムの拾い方



ベルトロガー9内では様々なアイテムを見つけることができます。それらは通路や部屋に落ちているだけではなく、倒した敵が落としていく場合もあります。アイテムを入手するためには特別な操作は必要ありません。そのアイテムの上を通過するだけで入手したことになります。アーマープレートやエクスパンドセル（P22参照）を入手した場合は自動的に使用されます。

アイテムの使い方

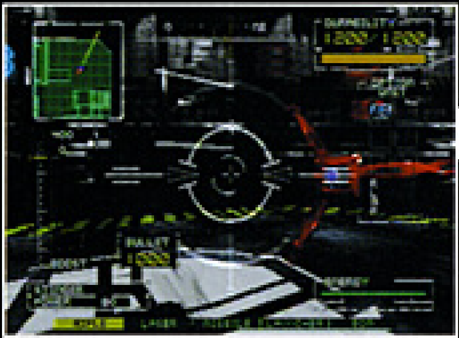


入手したアイテムを使用するには、まずコマンド画面のITEMを◎ボタンで選択します。アイテム使用画面に移ったら使用するアイテムを選択し、◎ボタンで使用します。



ドア・スイッチ

複雑に入り組んだベルトロガー9内を敵と交戦しながら進んで行くと、数々のドアやスイッチを見つけることでしょう。これらのドア、スイッチは、正面に立って△ボタンを押すことで作動させることができます。ではまず、スタートして目の前に立ち、△ボタンを押して開けてみましょう。前に進むと左側の壁にスイッチがみえます。これは奥にあるゲートのロックを解除するためのスイッチです。目の前に立ち△ボタンを押すとスイッチが赤から青に変化して「ロック解除」というナビゲーションが聞こえます。これで奥のゲートも開くようになり先に進むことができます。このようにドアを開けたりスイッチを作動させることで新たな道やアイテムを発見できるかもしれません。



敵を倒せ!

敵がプレイヤー機の装備しているレーダーの範囲内に入ると、レーダーが点滅と音で知らせます。現在装備している武器の射程範囲に敵が近づくとサイトが表示され、さらにエイミング範囲に入ると、自動で照準が敵を捕捉します。
(エイミング範囲は武器によって異なります。P16参照)。



セレクトボタンの使い方

セレクトボタンを押すと、装備している武器の系統を変更することができます。押す毎にライフル系→ビーム系→ミサイル系→ランチャー系→ボム系の順で変更されます。それぞれの系統内のユニットは、コマンド画面のWAEPONを選択し、WAEPON SETTINGで変更することができます。ランツクネヒトによって武装化された敵はどれも強力です。弱点となる武器を見つけ出しましょう。



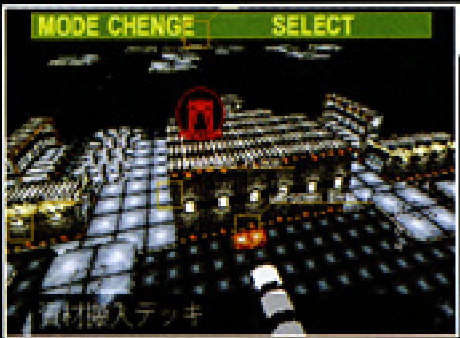
セーブ&ロード

ゲームのセーブは、各ステージクリア後，またはゲーム中に見つけるコンピュータ端末でおこないます。またコマンド画面のDATA LOADを選択すると、それまでのセーブデータをロードすることができます。SAVE GAMEかLOAD GAMEを選び、まずメモリーカード差込口1か2に、次に記録する、またはLOADするファイルを選択してください。メモリーカードは2枚に対応しています。1枚のメモリーカードにつき3つのデータを記録することができます。



セーブできる情報

セーブできる情報は、
❶プレイヤーの耐久度 ❷武器の残弾数 ❸所持しているアイテム
❹現在のステージ(ステージクリア後は、次に進むステージ)
❺所持している武器 ❻トータルプレイ時間
❼プレイヤーの現在位置です。

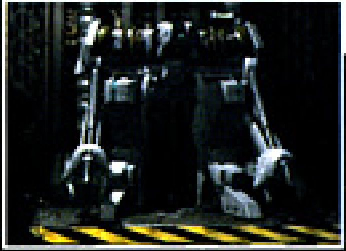


出撃!! MAPの見方

マップには、ローカルマップとコロニーマップの2種類があります(詳細はP12参照)。ローカルマップでは現在のステージが3次元的に表示され、方向キーとL2 R2ボタンで視点を変えることができます。まだ見つけていない部屋や通路、ステージクリアとなるドアの位置などステージの詳細を確認しながら、ベルトロガー9の謎に挑んでください。

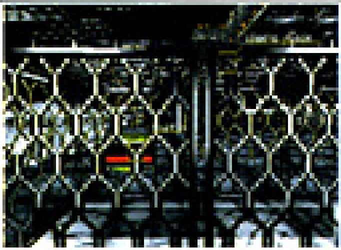
ゲームの進行

PLAY THE GAME



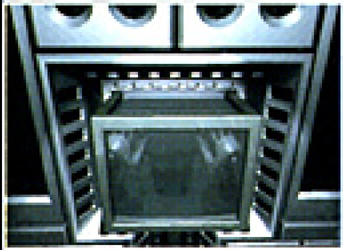
ステージスタート

ゲームをスタートすると、まずステージゲートを開けるムービーが流れます。ムービーが終了するとステージがスタートします。



ステージデータアナライズ

ステージスタート直後画面が切り替わり、そのステージの情報をナビゲーションコンピュータが説明します。
クリアゲートの位置などの情報を漏らさないようにしましょう。



コンピュータ端末

ステージ中には、いくつかのコンピュータ端末が登場します。正面に立って△ボタンを押すとアクセスすることができ、重要な情報を聞くことができます。またこれらの端末にはセーブできるものもあるので、万一に備えてセーブしておいたほうがいいでしょう。



作戦行動

プレイヤーは機動歩兵ブロンクスを操り、重武装した敵を倒しながらベルトロガー9の謎に挑みます。ブロンクスの耐久力が0になるとゲームオーバーとなります。セーブデータがないとNEWGAMEからのスタートとなるので注意しましょう。



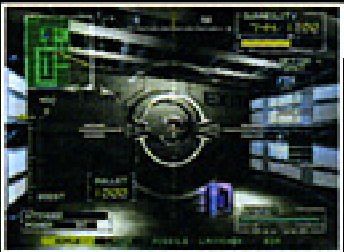
イベント

ステージにはさまざまな仕掛けが待ち受けています。スイッチや監視装置、ジャンプ床、落とし穴など。またただの壁にしか見えないところでも爆弾で道が開けることも……そしてストーリーに絡んだイベント（ムービー・通信）も見逃さないようにしましょう。



IDキーモジュール

次のステージに進むためには、ゲートを開けるためのIDキーモジュールが必要です。各ステージには必ず存在するので見つけてください。



ステージクリア

IDキーモジュールを使ってゲートを開き［次のステージに進む］を選ぶとステージクリアとなります。ステージによってはボス戦のみの場合もあります。



データセーブ

ステージをクリアするとデータセーブ画面になり、ここでプレイヤーの状態をセーブすることができます。次の戦いに備えてセーブをしておきましょう。

CONTR



L2 R2 ボタン
R2ボタンで上方に、L2ボタンで下方に視点を移動します。両方同時に押すと視点がもとに戻ります。

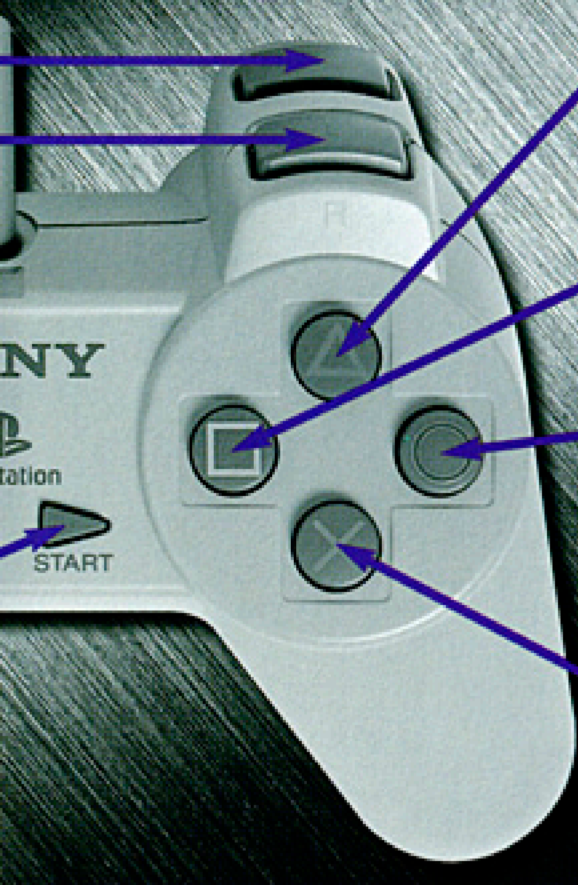
L1 R1 ボタン
L1ボタンを押すと左に、R1ボタンを押すと右に平行移動します。コマンド選択画面では、表示の切り替えをおこないます。

方向キー
プレイヤー機の移動をおこないます。方向キー上で前進、下で後退。方向キー左右で、左、右への回頭をおこないます。またコマンド選択画面ではコマンドの選択をします。マップ画面ではマップの視点移動をおこないます。

SELECT ボタン
装備している武器の切り替えをおこないます。

START ボタン
コマンド画面の呼び出し、抜け出しに使用します。

OLLERS



△ボタン
対象物の正面で、ドアを開ける、スイッチを入れる、コンピュータ端末にアクセスするなどに使用します。アイテムの使用をAUTOにしていると（P13システム画面参照）所持している必要なキーを自動で判別して開けることができます。

□ボタン
現在選択している武器の弾を発射します。

○ボタン
防御シールドを張ります。コマンド選択画面では選択したコマンドの決定をおこないます。

×ボタン
ジャンプすることができます。方向キーと組み合わせることによって、離れた足場や、建物の上に乗ることができます。また敵の攻撃を避けることもできます。押し続けるとブースターを使用できます。コマンド選択画面では、キャンセル、または前の画面に戻ります。

画面表示・コクピット画面

❶方向表示

プレイヤー機の向いている方角を表示します。

❷レーダー表示

プレイヤー機を中心とした360度の範囲内の敵を表示します。レーダー範囲は、性能拡張オプションユニットの装備によって探知範囲が拡大します（P20エクウィップメント画面参照）。オプションで2Dマップ表示に切り換えることができます。

❸サイト表示

敵を攻撃する際の照準を表示します。装備している武器の種類によって表示形態は異なります。

❹装備武器・残弾数表示

装備している武器の種類と残りの弾数を表示します。弾数はカートリッジ（ライフル系）、シェル（ランチャー系）、ミサイル（ミサイル系）ドーゲン（ボム系）を拾得すると増えます。レーザー系などの機体エネルギーを消費する武器装備している場合は徐々に回復します。





⑤DURABILITY

プレイヤー機の耐久度を示します。860/1000のように表示され、右が最大値、左が現在の耐久力となります。敵の攻撃を受ける毎に減ってゆき、残量が0になるとゲームオーバーとなります。リペアモジュールかフルリカバーモジュールを使用することで回復します。(P21参照)。

⑥オプションユニット表示

現在装備しているレーダーやエネミーアナライザーなどといった性能拡張オプションユニットを表示します。(P11エクウィップメント画面参照)

⑦SHIELD ATTRBUTION

敵からの攻撃属性に対する耐久性を示します。攻撃属性にはライフル系、レーザー系、ミサイル系(ランチャー系)、フィジカル系(体当たり)の4種類があります。各々の属性耐久パラメータは、SAPUを使用することによって上昇させることができます(P23参照)。

⑧バッテリーエネルギー表示

プレイヤー機のエネルギー残量を表示します。レーザー系の武器を使用したり、防御シールドを張ると減少しますが、時間が経過すると徐々に回復します。エネルギーモジュールまたはフルリカバーモジュールの使用によっても回復します。

コマンド選択画面

コマンド画面



コクピット画面でスタートボタンを押すと、コマンド画面に移ります。コマンド画面では、方向キーで項目を選択し、◎ボタンを押すと各項目の画面に移ります。
⊗ボタンもしくはSTARTボタンでコクピット画面に戻ります。

アイテム画面

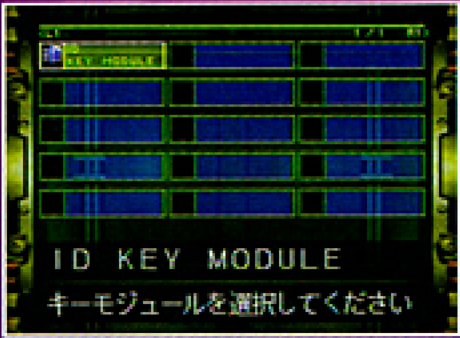


方向キーでアイテムを選択し、◎ボタンで使用します。SAPU(P23参照)を使用した場合は、右上のウインドウにカーソルが移動しSAPUを使う属性を選択します。
※以下の画面共通でSTARTボタンを押すとコクピット画面に戻ります。

ウェポン画面



［WEAPON SETTING］各系統の武器の中で使用するユニットを変更します。方向キーで系統を選択、◎ボタンでユニット選択に移ります。方向キーでユニットを選択し、◎ボタンを押すと武器を変更します。
［WEAPON POWER UP］方向キーで系統を選択し、◎ボタンを押すとユニット選択に移ります。方向キーでユニットを選択して◎ボタンを押すと、WPA(P23参照)を使用して武器をパワーアップします。



キーモジュール画面

ロックされているゲートの前で、方向キーで使用するキーを選択し、◎ボタンを押します。キーとゲートが合致していればゲートが開きます。
※ITEM&KEY(P13オプション画面参照)をAUTOにしている場合は、ゲートの前で△ボタンを押せばキーを自動的に判別してくれます。



オプションユニット画面

レーダーやエネミーアナライザーなどのオプションユニットを装備する画面です。まず装備するオプションユニットを選択し、◎ボタンで決定します。つぎに装備するスロットを方向キーで選択し、◎ボタンを押すとスロットにオプションが装備されます。REMOVEアイコンを選択するとはずすことができます。



レコードカード画面

所持しているレコードカードを使用する画面です。方向キーでレコードカードを選択して◎ボタンを押すと、レコードカードを再生して情報を確認できます。
ドアの暗唱番号などの重要メッセージが記録されている場合もあります。

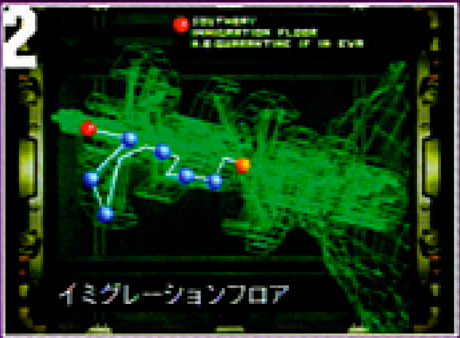
コマンド選択画面

COMMAND SCREEN



マップ画面

1 ローカルマップ画面／現在いるステージのマップが表示されます。方向キーで視点を移動させることができます。L2 R2ボタンでズームダウンします。



2 ルートマップ画面／現在いるステージのコロニー内での位置や目的地などの情報を確認する画面です。



ログ画面

それまでの探査中に交した通信などの内容を確認することができます。



システム画面・コクピット表示

コクピット画面表示のON／OFFを設定する画面です。OFFにすると、設定したウィンドウが消えます。
方向キーの上下で項目を選択し、左右でON／OFFを切り替えます。右上のウィンドウに現在選択している項目の部分が点滅で表示されます。



システム画面・キーアサイン画面

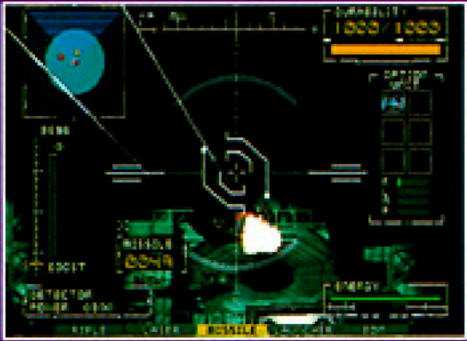
ゲーム中のキーアサインを変更する画面です。
◆キー設定の方法／方向キーで操作設定する項目を選択し、◎ボタンを押します。この状態でボタン設定がアクティブになるので、設定したいボタンを1回押して離します。離した瞬間に、ボタンがその操作に割り当てられます。設定したボタンが別の操作に設定項目に割り当てられていた場合は、アサインを入れ替えます。※DEFAULTを選択すると、それまでに設定したアサインが初期化されます。



システム画面・各種

サウンド出力などの各種設定をする画面です。
方向キーの上下で項目を選択し、左右で設定を変えます。

［SOUND OUT PUT］サウンドの出力形式を設定します。
［NAVIGATION］ナビゲーション音声のON／OFFを設定します。
［BGM VOLUME］BGMの音量を設定します。
［SE VOLUME］SEの音量を設定します。
［VOICE VOLUME］音声の音量を設定します。
［MOVIE VOLUME］ムービーの音量を設定します。
［VISUALSUTABILIZER］プレイヤーの移動時のエフェクトのON／OFFを設定します。
［ITEM&KEY］アイテムのオート使用を設定します。［AUTO VISUAL POINT］自動視点リセットの設定ONにすると、着地した時に視点を正面に戻します。



攻撃

［レーダー］敵がプレイヤー機の周囲にある程度接近すると、レーダー上の点滅と音で知らせます。レーダーの範囲はオプションユニットによって異なります。

［エイミング］画面上に出ているサイトが自動で敵に照準を合わせてくれる機能です。エイミング範囲内に敵が入っていなければならず、その範囲は武器によって異なります。

［マーキング］ある範囲内に敵などが入ったときに、その敵を目標物としてマークします。弾はマークした場所に飛んでいくだけで追尾はしませんから、高速で移動するものには当たりません。

［ホーミング］発射された弾が、ロックオンでマークした敵に向かって追尾します。ホーミングする弾は、ロックオンしないと発射されません。



武器の種類

［RIFLE（ライフル・マシンガン）系］20mmの弾を発射する装置。連射による砲身の変形を防ぐために、一定時間のwaitが必要。
□ボタンの押しっぱなしで連射可能。

［BEAM（レーザー・粒子砲）系］エネルギーを消費することによって粒子線・電磁波・光を発射させる装置。WPA使用により威力を上げてもエネルギーの消費量は変わらない。

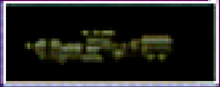
［MISSILE系］ホーミングミサイルを発射する。ロックオンしないと発射できない。弾の装填に時間が掛かるため連射はできない。

［LAUNCHER系］弧を描いてマーキングした敵の上から攻撃する。地面に着弾してから爆発するので、空中の敵には不向き。
弾の装填に時間がかかるため連射できない。

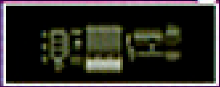
［BOMB］コバルト爆弾。破壊力が高く半径10ブロック以内のものすべてにダメージを与える。パワーアップはできない。

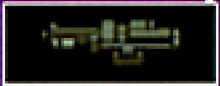
ライフル・マシンガン

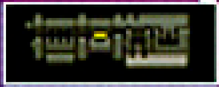
MACHINE-GAN

1


2


3


4


5


6


1.STINGER スティンガー

基本となるライフル。発射間隔が長いが精度と威力は高く、長距離の敵に対して有効。

2.HENSOLT SHOOER ヘンソルトシューター

スティンガーの砲身を短くし、本数を増やすことによって発射間隔が短縮され、一定時間に与えるダメージが増えた。しかしサイト反応距離、エイミング範囲で劣る。近距離の敵に有効。

3.TRIPLE BARREL トリプルバレル

スティンガーの砲身を３本にして、同時に3発撃てるようにしたもの。エイミング範囲は狭くなったが、与えるダメージは大きい。

4.KZ-1000

砲身に特殊素材を使用。軽量化と同時に発射速度も速くなり、威力が上がった。また特殊スコープを採用しており、エイミング範囲、サイト反応距離が向上している。

5.RAPID FIRE ラピッドファイア

スティンガーの砲身を半分にして数を増やすことによって、ヘンソルトシューターよりさらにエイミング、サイト反応距離が犠牲になってしまったが、秒間に与えるダメージはRIFLEの中で最高である。

6.KZ-3000

KZ-1000の改良型。秒間に与えるダメージを多くするために、銃全体の放熱効果を高め発射間隔を上げた。一番バランスのとれたユニットである。

レーザー・粒子砲

LASER-BEAM

1



1.QUARKER クォーカー

基本となるレーザー兵器。威力はスティンガーの半分程。

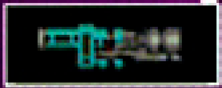
2



2.LEPTON レプトン

クォーカーの連射タイプ。出力を下げ、短いレーザーを発射させる。威力が弱く射程距離も短いが、接近戦での効果には期待できる。

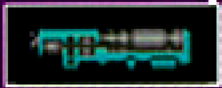
3



3.HADRON ハドロン

発射口を大きくし、出力アップを重視。エネルギー消費量は増えたが威力、射程距離は向上した。エイミング範囲でレプトンよりも劣る。

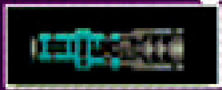
4



4.POLAR RAY ポーラレイ

ロックオンした敵にホーミング粒子砲を発射する。砲身を敵に合わせないとその方向に飛んでいかないが、砲身がどこを向いていても飛んでいる最中に方向を変えることができる。

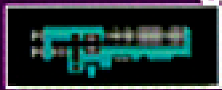
5



5.SPIRIY WAVE スパイリーウェーブ

レーザーとメーザー(電磁波)を同時に発射する。エネルギー消費量をほとんど増やさずに威力が上がった。大きさ重量共にクォーカーと変わらない。

6



6.HYDRA ヒュドラ

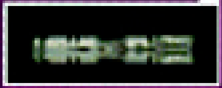
ポーラーレイのロックオンポイントが4つに増えた改良型。ロックオン範囲は広くなるが威力は弱い。ロックオンした分だけ発射されるが、何本発射されてもエネルギー消費量、威力は変わらない。

ミサイル MISSILE

1



2



3



1.DETECTOR ディテクター

通常のホーミングミサイル。目標物1つしかロックオンできない。

2.DUAL BUSTER デュアルバスター

同時に2つロックオンできる。2つの発射口から発射されるが、ロックオンした数だけしか発射されない

3.MOBS モブス

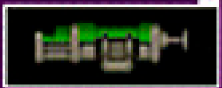
同時に4つロックオンできるが、ロックオンした数だけしか発射されない。

ランチャー LAUNCHER

1



2



3



1.TRENCH MORTAR トレンチモーター

迫撃砲。1ヶ所しかマーキングできないが、精度は非常に高くマーキングポイントに確実に着弾する。

2.BREAKER ブレイカー

目標を中心とした半径1ブロックの外周に、同時に4発撃ち込むことができるが、精度はやや落ちる。

3.MIRV-4 マーブ

同時に4つのポイントをマーキングできる。精度はそれほど高くないが、攻撃範囲の広さでカバーしている。

ボム BOMB

DOUGEN ドウゲン

BOMB系の武器はドーゲンしかない。威力はすさまじいが、ベルトロガー9内にはそれほど存在しない。

ITEM
アイテム

オプションユニットアイテム

オプションユニットスロットに装備することによって機能を発揮するアイテムです。スロットは6つあり、プレイヤーの好みに組み合わせて機体をパワーアップすることができます。※レコードカードも同時に入手するので、それぞれの機能の説明を聞くことができます。





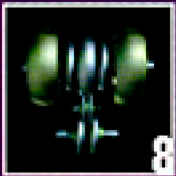












1. エネミーアナライザー

敵の耐久力を表示します。

2. スヌーパースコープ

暗視用赤外線スコープ。暗闇の中でも通常の視野を保つことができます。
セキュリティーシステムの赤外線を見つけることもできます。
装備中の画面は緑色っぽくなります。

3. ピボットスタビライザー

プレイヤー機を回頭させたときの惰性を減少させます。

4. レーダーユニット

レーダーの範囲を決めます。S・M・Lの3種類があり、
S・M・Lの順で範囲が広がります。装備を外すとレーダーの使用ができません。

5. パワーサイリスタ

通常の2/3のエネルギー消費量でバリアが張れます。

6. WEサイリスタ

通常の2/3のエネルギー消費量でBEAM系の武器が使用できます。

7. クイックチャージャー

エネルギー回復のスピードが2倍になります。

8. ソリッドギア

移動スピードが上がります。

ITEM
アイテム

回復系アイテム

機体の耐久力や消費したエネルギーを回復させるほかに、耐久力、エネルギーの最大値をアップさせるアイテムも存在します。
ステージ内に落ちているだけではなく、敵が落とす場合もあります。

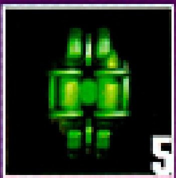
ITEM











1.リペアモジュール

耐久力を回復します。ハイリペアモジュール
耐久力を**1000**回復します。

2.エネルギーモジュール

エネルギーを回復します。ハイエネルギーモジュール
エネルギーを**1000**回復します。

3.フルリカバーモジュール

耐久力とエネルギーを最大値まで回復します。

4.AP-200(アーマープレート)

耐久力の最大値を200増やします。AP-500(アーマープレート)
耐久力の最大値を500増やします。

5.ES-200(エクスパンドセル)

エネルギーの最大値を200増やします。ES-500(エクスパンドセル)
エネルギーの最大値を500増やします。

ITEM
アイテム

キーモジュール

アイテム使用画面で選択することによって使用したことになります。
選択したキーモジュールが有効なときは､ロックが解除されアイテムから排除されます｡キーモジュールが合わない場合は［使用できません］のメッセージが表示されます。

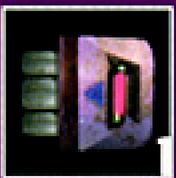
ITEM

1.IDキーモジュール

次のステージにつながるゲートを開けるのに必要なキーです。
各ステージには必ずひとつ存在し、
これがなければステージクリアすることができません。

2.キーモジュール

一般のドアのロックを解除するキーです。
何種類か存在し、
ドアロックと合致しなければドアは開きません。





ITEM アイテム

パワーアップアイテム

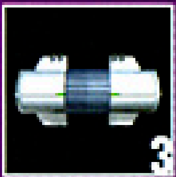
［SAPU］シールド属性パワーアップユニット。シールドに特定の属性を持たせ、4つの攻撃属性（ライフル、レーザー、ミサイル、フィジカルの4系統）の各々に対する防御力をアップさせます。
1回の使用で5%ずつ、最大100%までアップさせることができます。
［WPA］現在所持している武器ユニットの改造パーツをパワーアップします。
ひとつの改造パーツに対して最高30回使用できます。強化される攻撃力は、武器によって違います。

ITEM アイテム

その他のアイテム


1


2


3

1.シールドビット

使用後30秒間無敵になります。
防御シールドと違い、使用中でも攻撃できます。

2.スターシェル

照明弾です。使用すると辺りが明るくなります。
時間がたつと徐々にもとの明るさに戻ります。

3.システムパック

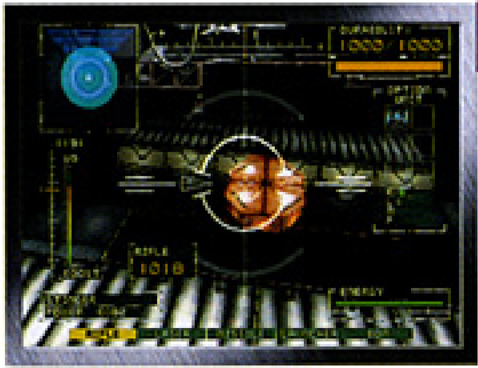
コロニー内のある場所を
修復するのに必要なアイテムです。

基本テクニック



アイテムの使用

ゲーム中に手に入るアイテムは、何も回復用アイテムだけではありません。武器の攻撃力をアップさせたり、耐久力、エネルギーの最大値を増やしたり、壁などを破壊するアイテムも……それによって新たな道が開けるかもしれません。また、プレイヤーの駆る機動歩兵ブロンクスの性能をアップ、補助してくれるオプションユニットはどれも役にたつものばかりです。入手したら、必ずオプションスロットに装備するように心がけましょう。



ジャンプ

Ⓧボタンで機体はジャンプすることができますが、ジャンプ中にボタンを押しつ続けるとブースターが効いて飛距離を少し延ばすことができます。ただし、そのままではすぐにオーバーヒートして効果がなくなってしまいます。オーバーヒートさせないようにうまく調節すればブースターをより長く使うことができる＝飛距離が延びるということです。コツをつかめば、今まで届かなかった場所にも到達できるかも……。



敵からの攻撃の対処

ステージは、必ずしも開けた場所だけではありません。閉じられたダンジョンタイプのステージも存在します。天井が低すぎてジャンプできない場所や、道幅が狭い場所などでは敵の弾を避けるのは非常に困難です。そんなときは迷わず防御シールドを張りましょう。シールドは敵の弾、レーザーだけでなく、体当たり攻撃も完全に防御してくれます［ノーダメージ］。しかしその間は、こちらも攻撃ができないのでそれだけは頭に入れておきましょう。



武器の選択

敵には、ライフル系に非常に耐性があるもの、または非常に弱いものといった、それぞれの武器に対する特性があります。どの敵にどの武器が有効かを見極めて武器を選択することが大事です。また、武器そのものにも特性があります。単に攻撃力が高いというだけで選択すると、激しい戦闘を生き残ることは難しいといえるでしょう。特にロックオンしなければ攻撃できない武器には要注意です。遠い位置にいる敵には有効ですが、突進系の敵を相手にするときは、ロックオンする前に攻撃を受けて一方的にやられる可能性があります。状況に応じて武器を使いわけていきましょう。

登場人物 CHARACTOR





パトリック・サルー

（主人公・第2分隊リーダー・軍曹）

2070.3.29サンアントニオに生まれる。白人、男性、未婚、26歳。2089年アメリカ合衆国海軍に入隊。2093年、伍長。2095年軍曹に昇格。2094年、宇宙軍に志願し機動部隊で活躍する。2091年にビックマン症候群により恋人、ミカを亡くしている。



ミカ・ジェニングス

（サルーの恋人・故人）

2070.9.5.ニュージャージーに生まれる。白人、女性、2091年21歳没。2090年12月、ベルトロガー9に看護婦として赴任。3ヶ月ほど過ぎた頃から身体の不調を訴え、ビックマン症候群と診断される。薬物療法を受けていたが、2091年5月、発作により自身の身体を傷つけ死亡。



メアリー・キルシュ

（第1分隊隊員）

2070.2.17ベルリンに生まれる。白人、女性、未婚、22歳。2092年、宇宙軍に入隊。入隊時の適性検査では事務職に配属される。彼女はこれを不服とし、機動部隊の訓練を受け3年間で履修、努力が認められ2095年シーカーに配属される。性格は、熱くなりやすく突っ走りやすい。



アマンダ・セワード

（医学博士）

2070.8.5、バーミンガムに生まれる。白人、女性、未婚、26歳。医学博士のほかに、認識工学博士、哲学博士の資格を持つ。ラミッジ大学工学部で実施された自我認識システム開発プロジェクトに参加。2089年に"センチネル計画"顧問、その後2093年に"センチネル計画"ソーサラー運用主任としてベルトロガー9に赴任した。



パルシファル・ランツクネヒト

出生その他は一切不明。

ベルトロガー9の居住者名簿にもその名が見あたらないことから偽名と思われる。ベルトロガー9の最深部においてコロニー内のプログラムを完全に掌握し、"センチネル計画"の中枢、ソーサラープロジェクトの妨害を企てる。

実験用コロニー"ベルトロガー9"に出現する敵は、もともと作業用で あった車両がランツクネヒトに

ENEMY

敵の紹介



スマコバ

空中を飛行して敵を補足し、レーザーで攻撃を仕掛けてくる。トンボのような動きをするが、それほど素早くない。

セルフィッシュ

もともと大型貨物輸送用だったが、今ではレーザーを発射しながら狂ったように飛び回っている。





マンティス

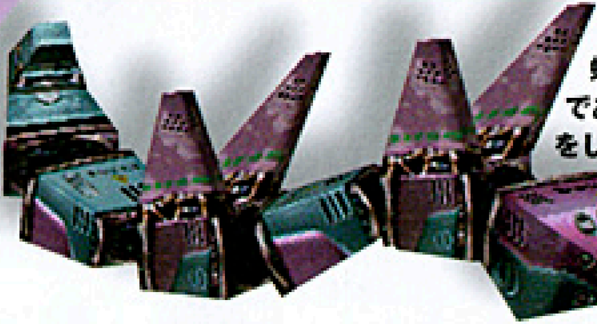
軍用機動歩兵のデータをもとに改造された機体。飛行タイプ。



スコダ

コンテナ搬入用の1人乗りローダーと廃棄ジャンクを組み合わせてつくられたらしく、装甲、攻撃力共に機動歩兵には劣る。

よって改造されたもののようです。見た目以上にかなり強力な敵も存在するので油断は禁物です。



サーペント

蛇のように連なった、排水溝や水中作業用の車両である。武器は装備しておらず体当たりで自爆攻撃をしてくる。



カパーヘッド

純正の機動歩兵であり、ブロンクスと基本性能は互角。しかし、装備しているパルスライフルの攻撃力はブロンクスを越える強敵だ。



アントノフ

建築現場で使われていた重機作業ユニットがフレームとなっており、ボーリングユニットのついた巨大なアームを振り下ろす。

ENEMY